PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

Nr. 56, onsdag 22. mai 1991

Redaksjonelt

Heller ikke denne gang blir redaksjonelt en boblende gryte av gode ideer og viltre humoristiske poenger. Men, vi kan i det minste takke våre trofaste bidragsytere. De er etterhvert blitt så få at det klarer seg lenge med en hånd for å holde rede på dem. De som tolker dette dithen at dette er en oppfordring til å sende oss stoff har helt rett. Vi tillater oss også pånytt å nevne ARCON 7. Meld deg på omgående. Meld deg gjerne også som medhjelper slik at arrangementet bli minst like ~~kaotisk~~ vellykket som ifjor. Ellers melder våre utsendte medarbeidere at livet i slummen på Blindern går sin vante skjeve gang. Godt oppmøte, mye spilling og det ser faktisk ut til at de nå har fått sving på Deimos. Ellers ser det faktisk ut til at også Blindern-Ares nå står ansikt til ansikt med livets realiteter. De har fått problemer med rydding etter møtene. Kjente og kjære toner for alle lesere av Phobos. Til slutt nevner vi at den lenge sikkert etterlengtede vaskeliste som skulle ha vært trykket i dette nummer ikke har kommet med likevel. Så også med den noe mer fryktede listen over ekskluderte.

ARCON 7



SPILLFESTIVALEN 1991

Oslo 21-23 juni

Vi kan nok en gang ønske velkommen til ARCON, denne gangen i nye lokaler i Vilhelm Bjerknes' hus, Universitetet på Blindern. Huset er nylig ombygget, og ser ut til å være svært godt egnet for en kongress. Vi kommer til å presentere et minst like bredt og omfattende program som ifjor. En antydning om hva vi har å by på vil du finne på de påfølgende sidene.

Navnet ARCON kommer fra arrangerenes navn — Ares, forening for simuleringspill (med møter på Bjølsen), og studentforeningen Ares (som holder til på Blindern). Sammensetningen med –con kommer fra det engelske convention, som betyr kongress eller festival. Ares har avholdt slike festivaler hvert år siden 1985.

Vi regner med at årets arrangement kan bli like stort som det forrige; det er planlagt for 5–600 deltagere, selv om det er god plass til fler. Deltageravgiften blir den samme som ifjor, og vi regner med at det er en stor fordel å forhåndspåmelde seg (avgiften blir billigere, samtidig som man sterkt bedrer sine sjanser til å komme med på turneringene).

Program

En foreløpig oversikt over programmet finner du inne i denne fremskrittsrapporten; vi håper det skal være noe for enhver smak. Det er ennå ikke for sent å få med ditt yndlingsspill, men i så fall foreslår vi at du snarest tar kontakt med oss. Programarbeidet er kommet godt igang, og det vil bli sendt ut et større informasjonshefte (FREMSKRITTSRAPPORT 2) i begynnelsen av mai. Alle som har betalt kongressavgift, vil få dette tilsendt i posten. Der vil det følge med alle nødvendige opplysninger for turneringene, samt påmeldingsskjema.

Lokaler

ARCON 7 skal altså avholdes i Universitetets lokaler på Blindern i Oslo. Lokalet er sentralt beliggende (særlig sammenlignet med Kjelsås), med gode kommunikasjonsforhold. Vi er litt spente på hvordan Vilhelm Bjerknes' hus vil være tilpasset kongressbruk etter ombyggingen, men regner med at lokalene vil bli minst like godt egnet som Kjelsås skole, der vi var i fjor. Mulighetene for å rette opp organisatoriske feil & mangler fra i fjor vil være gode. Blant annet vil vi, ved å ha tilstrekkelig med registreringsplass for de forhåndspåmeldte, unngå å få lange køer i startfasen. Det at vi hadde mulighet for å la folk overnatte i lokalene var en stor fordel sist, og vi regner med at det skal gå greit denne gangen også. Det er snakk om å leie flere av auditoriene, foajeen, en mengde seminarrom i hele huset og RF–kjeller'n (der det vil bli matservering).



Organisering

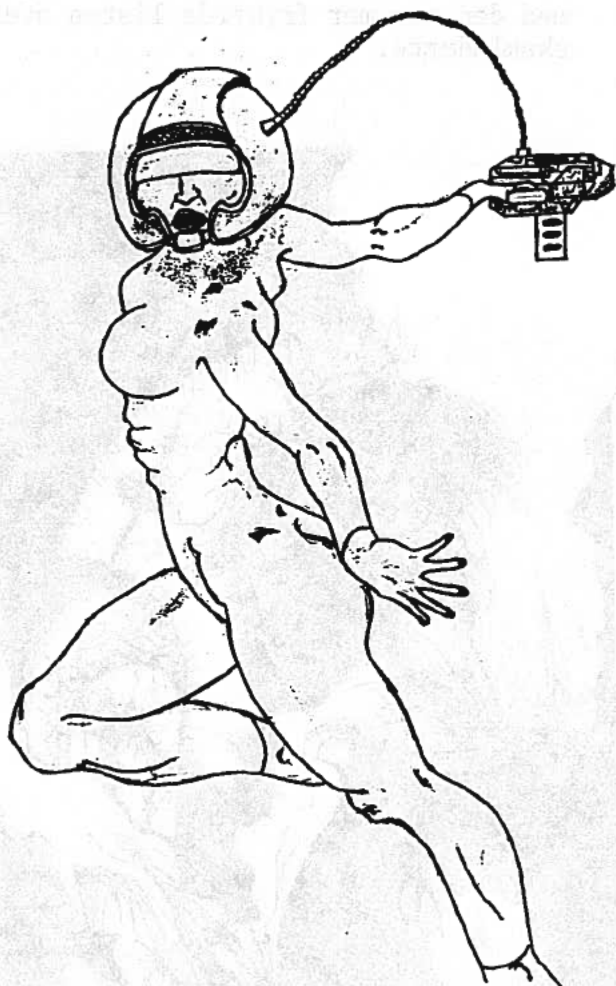
ARCON 7 er kommet et godt stykke på vei med organisering av arrangementet, men det gjenstår fortsatt mye. Vi har stadig bruk for å høre fra personer med idéer og forslag, tiltakslystne med konkrete arrangementer de kunne tenke seg å holde/være spilleder for, eller rett og slett folk som kan tenke seg å hjelpe til, under eller før selve festivalen. Skal ARCON bli noen suksess, er vi helt avhengige av mange frivillige hjelpere. En eventuell mangel på gophere — vanlige vakter, sjauere og resepsjonsfolk — kan virkelig skape problemer for oss. Det er langt mer rettferdig om mange personer jobber noen få timer hver, enn om et fåtall må ofre seg under hele kongressen for at det store flertall skal ha det gøy 72 timer i strekk. Så derfor oppfordrer vi også deg til å slå et slag for en vellykket kongress.



FANTASI OG SIMULERING

For å fortsette der innlegget i forrige PHOBOS ga tapt for plassmangel: Direkte overganger mellom science fiction-bøker/film etc. og simuleringsspill er selvsagt ikke hverken nytt eller ukjent. For min del kan jeg huske både gamle Avalon Hill-spill som *Starship Troopers*, og SPIs tallrike brettspill som *StarForce*, *Freedom in the Galaxy* og *War of the Ring*. (Bortsett fra det sistnevnte var ikke SPIs sf-spill tatt fra eksisterende science fiction/fantasy, men folk som Greg Costikyan og Redmond Simonsen innrømmet åpent at det bare var for å spare royalties...).

Et stykke ut i 80-årene kom også "lisenserte" sf-bøker som spill langt oftere; det var ikke lenger



bare megabestselgere som Heinlein eller Herbert som kunne selge subsifdiære rettigheter til verkene sine, og håpe på noe annen enn den svake muligheten for en film. Nå ble ikke "gaming rights" noe vektig innslag kontraktforhandlingene for sf-forfattere, for flere av de brett- og rollespillene som ble resultat av slike avtaler slo ikke så veldig godt an. Faktisk er det vel først og fremst *Call of Cthulhu* som man kan kalle en suksess i denne sammenhengen; her skylder man neppe lisens til noen, for selv om Chaosium neppe er mer uærlige enn andre i spillbransjen, så har Lovecraft vært død så lenge at verkene han vel nærmest er i det fri (altså uten den copyright-beskyttelsen som vanligvis varer i 50 år eller deromkring). Poenget med *Call* er snarere at dette spillet bare bruker forfatterens verden, noe som er et langt vagere og mindre copyrightbelagt områden enn et "verk". (Jada, jeg vet at det finnes en rekke spilledere som vil være sterkt uenige i dette, men opphavsrettsreglene er nok (u)klare her...)

Men også konkrete titler og temaer med større relevans til moderns fantastisk litteratur og forfattere har gjort det ganske bra: Såvidt vites er både *Elfquest* og *MERP* blitt rimelig vellykket; det er vel kanskje ikke noen tilfeldighet at flere av de beste og mest vellykkede rollespillene innen "bok-til-spill"-subgenren kommer fra Chaosium. De folkene som står bak dette forlaget er selv sf-interesserte, har god greie på det de driver med, og ikke overdrevne forventninger. Da kan de til en viss grad sies å "spesialisere" seg her, uten at det har gått noe ut over det spillet de ellers er mest kjent for (*RuneQuest*). Vellykkede produkter som *Stormbringer* og *Thieves' World* tyder også på det. På en tilsvarende måte kan West End Games sies å ha "spesialisert" innen film-relaterte rollespill, selv om det bare er to lisenserte produkter det er snakk om, altså *Star Wars* og *Ghostbusters*. Men *Torg* er på mange måter mer filmrelatert enn noen av de to spillene; eventyrene er t.o.m. delt inn i "akter" og "scener"! Andre betydelige kryss-genre-spill: *TMNT*, *Robotech* og *Aliens*; såvidt undertegnede har klart å bringe på det rene, kom-

mersielt vellykkede spill alle sammen.

Det kan man neppe si om Mayfair Games' linje med science fiction-brettspill fra første havldel av 80-årene: Mayfair satset friskt på bøker av kjente forfattere som ikke var fullt så berømte (og dermed dyre) som f.eks. Frank Herbert: Spill som "Anne McCaffrey's *Dragonriders of Pern*", "Joe Haldeman's *The Forever War*" eller "David Drake's *Hammer's Slammers*" er ikke akkurat så fremtredende i spillbutikkene idag. For den saks skyld er det ikke så mye igjen av Mayfair Games heller (faktisk er jeg ved nærmere gjennomtenkning ikke riktig sikker på om de fortsatt eksisterer). På tilsvarende måte later det til at FASAs rollespill basert på Larry Nivens *Ringworld* og resten av Known Space-fortellingene hans ikke gikk så bra det heller. Ihvertfall later det til at FASA trives bedre blant sine selvlagede produkter, som *Battletech*. Men merk at selv dette er inspirert av annen sf, i dette tilfellet faktisk av et annengrads, lisensert produkt: Mech'ene stammer nemlig fra japanske *Robotech*-modellbyggesett, importert til USA og i bruk som krigsspill-miniatyrer!

Slik sett, kan det ofte være vanskelig nok å finne ut hvem det var som påvirket hvem først; når det gjelder motsatt vei, altså litteratur/film derivert fra spill, er det heller ikke alltid så greit. Mest nærliggende er selvsagt de uhorvelige mengder "bøker-fra-spill" som spys ut hvert år. Om du skulle være en av de få, heldige fantasylesere som aldri har falt for fristelsen til å titte på en *Dragonlance*TM(gpp)-bok, så vil undertegnede oppfordre deg til å fortsette med det! Nå er dette en så enkel og opplagt videreføring av vanlige rollespill at selv våre sløve venner i Lake Geneva var istand til å ta det poenget for en seks-syv år siden; og resten er forlagshistorie (som det heter i reklamen). Det at et rollespilleventyr på mange måter tilsvarer en fortelling, men spillleder istedet for forfatteren, er en klisjé idag; det som kan være mer interessant er påvirkning den andre veien, fra spill til bok (& film). Dette plasskrevende emnet får vi ta for oss neste gang.

- Johannes H. Berg

MACHIAVELLI PBP

Utpå sommeren 1454 smalt det i øst. Den grufulle milaneseren brukte av sine betydelige midler til å kjøpe den franske armeen som nettopp hadde erobret Turin. Denne armeen vendte seg nå mot franskekongen og gikk inn i Provence. Den Milanesiske armeen i Montferrat gikk inn i Turin med støtte fra Østerrikeren. Østerikeren tok samtidig både Kroatia og Karniola. Milan beleirer Trent.

Fr: Arme Sveits, Flåte WGOL.
Mil: Arme Prov, Turin, Trent(B) og Modena.
Øst: Arme Tyrol, Kroatia og Karniola.

Tyrkeren prøvde å ta WGOL(uten å lykkes) og Lower Adriatic (lykkes). Hans gode nabo; Napolitaneren, tok Sardinia med armeen fra Palermo som ble konvoiert av flåten i WTS. Flåten i Napoligulfen gikk til ETS og armeen i Aquila gikk til Capua.

Tyr: Flåte WM og Low.A.
Nap: Flåte WTS og ETS, Arme Sar og Cap

Paven begynte å beleire Sienna med sin gjnværende arme. Flåten gikk til øvre Adriaterhavet og tok herredømmet der. Dette skyldes nok i stor grad at rådet i Venezia var helt lammet av indre stridigheter. De venezianske hær og flåtestyrker ble alle stående uten ordrer. Florentineren på sin side ga etter for frykten for at paven skulle erobre hans hovedstad og trakk seg tilbake med armeen som skulle innlede hans strålende felttog i Lucca. Den florentinske flåten satte igang beleiringen av Piombino.

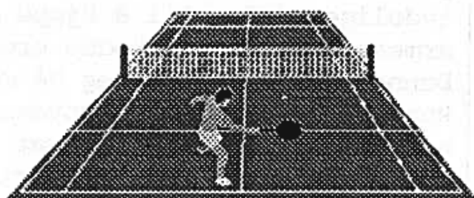
Pav: Arme Sienna,Flåte Up.A.
Ven: Arme Vicenza og Ferrara, Flåte i Dalmatia.
Flo: Arme Florence, Flåte Piombino.

Det Milanesiske kjøpet av den franske armeen var vel det verste som kunne skje den fredelige franskmannen. At milaneseren kan tillate seg noe slikt under dekke av å verge seg mot fransk aggresjon er direkte motbydelig. Man har som historiker ikke sett maken og har bestemt seg for å emigrere til Frankrike i sympati.

Hermann den Mørke
(tidl. Milanesisk historiker)



TENNIS





Johannes H. Berg
Vinner av det åpne australske mesterskapet

DET ÅPNE AUSTRALSKE MESTERSKAPET

Det var moderat deltagelse i Det Åpne Australske Mesterskapet. Mesteren fra U.S. Open, Thomas "Terror" Nilsen, rakk ikke flyet til Australia. Og mesteren fra det åpne svenske mesterskapet, Per "Vers" Westling, konkurrerer visst bare på hjemmebane. Men det ble jo et stilig evenement likevel:

SEMIFINALER

A) Johannes "H" Berg - B) Fredrik Ørlyng

1. sett	A	4 4 4 4 4 1 4 4 4 4 1 1 1	=	40	7
	B	1 4 4 4 4 4 4 4 4 4 1 1 1	=	40	6
2. sett	A	1 6 4 1 6 4 1 6 4 4 1 1 1	=	40	6
	B	4 1 4 4 4 4 4 4 4 4 1 1 1	=	40	7
3. sett	A	5 5 5 5 5 5 1 1 1 1 1 1 1	=	37	6
	B	4 4 1 4 4 4 4 4 4 4 1 1 1	=	40	0

C) Tomas "Hammer" Mørkrid - D) Patrik "Pingle" Sahlstrøm

1. sett	C	6 6 6 6 6 6 1 1 1 1 0 0 0	=	40	6
	D	4 4 4 4 4 4 3 3 3 3 2 1 1	=	40	0
2. sett	C	1 1 1 1 5 5 5 5 5 5 0 0 0	=	34	6
	D	4 4 4 4 4 4 3 3 3 3 2 1 1	=	40	4

FINALE

A) Johannes "H" Berg - C) Tomas "Hammer" Mørkrid

1. sett	A	4 4 4 4 4 1 4 4 4 4 1 1 1	=	40	0
	C	6 6 6 6 6 6 1 1 1 1 0 0 0	=	40	6
2. sett	A	1 6 4 1 6 4 1 6 4 4 1 1 1	=	40	7
	C	1 1 1 1 5 5 5 5 5 5 0 0 0	=	34	5
3. sett	A	5 5 5 5 5 5 1 1 1 1 1 1 1	=	37	6
	C	1 4 1 4 1 4 1 4 4 4 0 0 0	=	28	0

Hvis vi skal kommentere kampene i Australia, må vi vel si at Tomas bør skifte navn fra "Hammer" til "Torden" e.l. Måten han massakrerte "Pingle" (skaff deg et navn...) Sahlstrøm på var brutal. Men i 3. sett i finalen fikk han smake sin egen medisin. En mer utmattet spiller har man vel aldri før sett på en tennisbane, og den nye mesterspilleren Johannes "H" Berg valset over ham.

Neste gang er det FRENCH OPEN på Roland-Garros. Send meg trekk innen 10. juni!

Tennis-hilsen fra Jon V.



REGLER

I 1. sett fordeler du 40 poeng på 13 games. Du kan bruke maks. 8 poeng i et game. I game 1-10 må du sette minst 1 poeng, game 11-13 kan være 0. I 2. sett har du 40 poeng minus det antall games hvor du var over 4 poeng i 1. sett. I 3. sett har du 40 poeng minus det antall ganger hvor du var over 4 poeng i 1. sett og 2. sett.

Det avgjøres ved trekning hvem som server først. Deretter annenhver gang. Ved poenglikhet i et game vinner den som server. Hvert sett slutter etter vanlige tennisregler, dvs. når en er oppe i 6 eller 7 games. Kampen slutter når en har vunnet to sett.

EKSEMPEL

Tomas H. Mørkrid	1. sett	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	=	40	6
Hans Torvatn	1. sett	4	4	4	1	1	5	5	1	3	7	2	1	2	=	40	7
Tomas H. Mørkrid	2. sett	2	6	4	1	1	7	6	4	4	4	1	0	0	=	40	6
Hans Torvatn	2. sett	3	3	3	1	1	5	5	1	3	6	2	2	2	=	37	2
Tomas H. Mørkrid	3. sett	1	1	6	2	5	5	3	6	4	2	2	0	0	=	37	6
Hans Torvatn	3. sett	3	3	2	2	1	4	4	1	3	5	2	2	2	=	34	3

Server er understreket. Tomas vant kampen 2-1.

TURNERINGSREGLER

Turneringen er ren cup. Hvis antall deltagere ikke går opp, må de lavest seedete spille kvalifisering. Seedingen avhenger av tidligere oppnådde resultater. ALLE SOM LEVERER FOTO AV SEG SELV SEEDES FORAN DE UTEN FOTO. Seeding påvirker kun hvem som skal spille kval, ikke hvem man spiller mot.

--- KLIPP HER ---

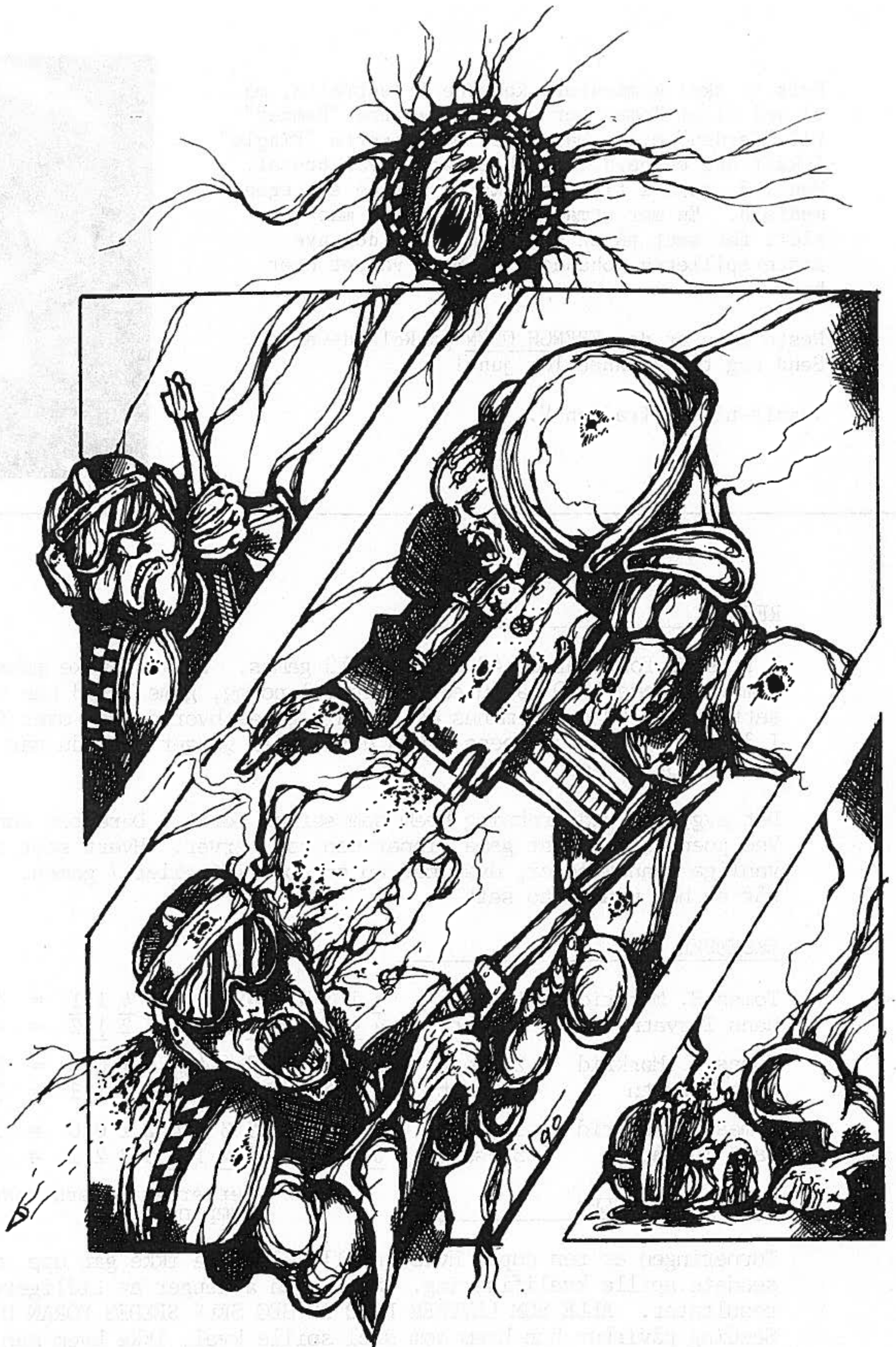
Navn: ______________________________

1. sett: __ __ __ __ __ __ __ __ __ __ / __ __ __ = __

2. sett: __ __ __ __ __ __ __ __ __ __ / __ __ __ = __

3. sett: __ __ __ __ __ __ __ __ __ __ / __ __ __ = __

Jon [redacted]


90